WANDERERS FROM YS

USERS MANUAL

Falcom

CONTENTS

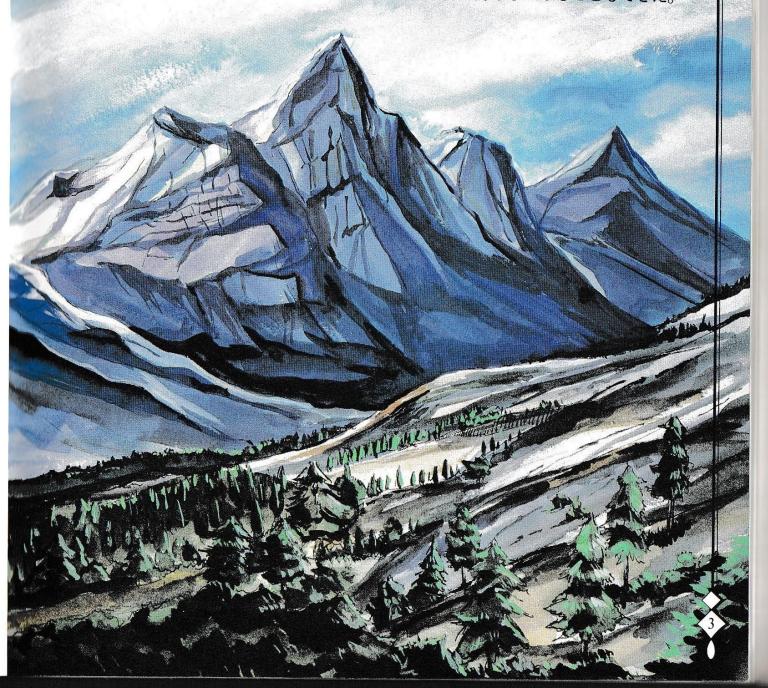
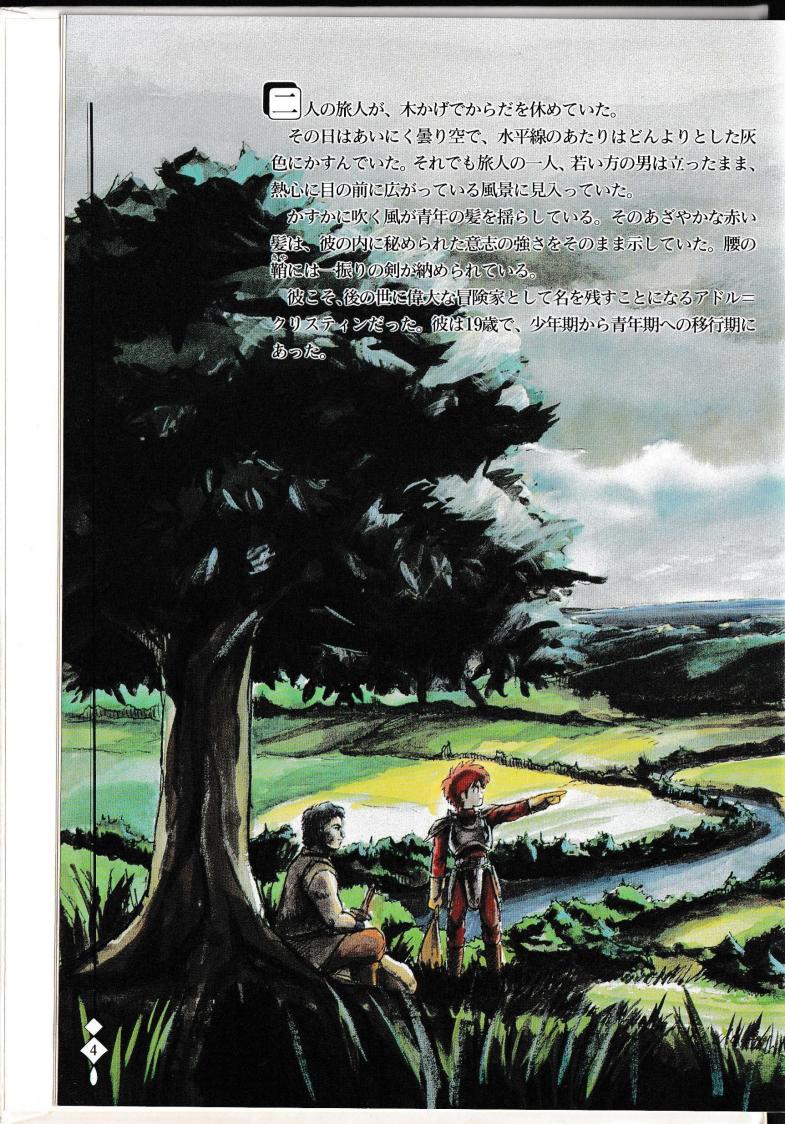
かすかな風が吹いていた。

山岳地帯をこえて、海の近くにあるレドモントの街へ続く街道は、
人通りの少ないわりに、よく整備されている。
道ははばが広く、起伏もあまりないうえに、
道の両側に立ち並んだ木々はさわやかな木かげを旅人たちに提供し、
旅の疲れをいやしてくれる。
道は小高い山々の尾根にそって切り開かれているので、
見晴らしもよかった。
空が晴れわたっている時には、幾重にもつらなっている山々の向こうで輝いている
青い海をながめることもできた。

二人の旅人が、木かげでからだを休めていた。

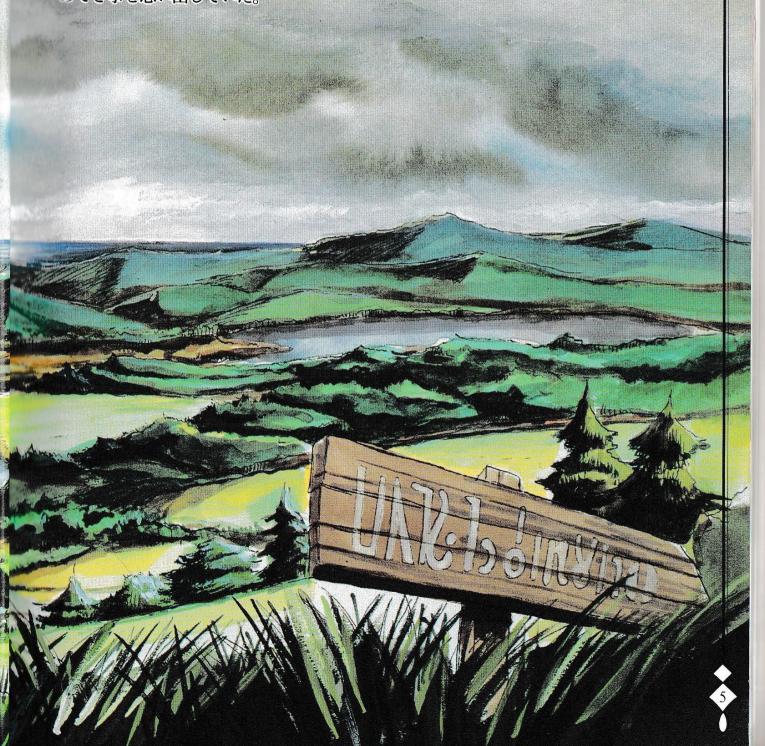
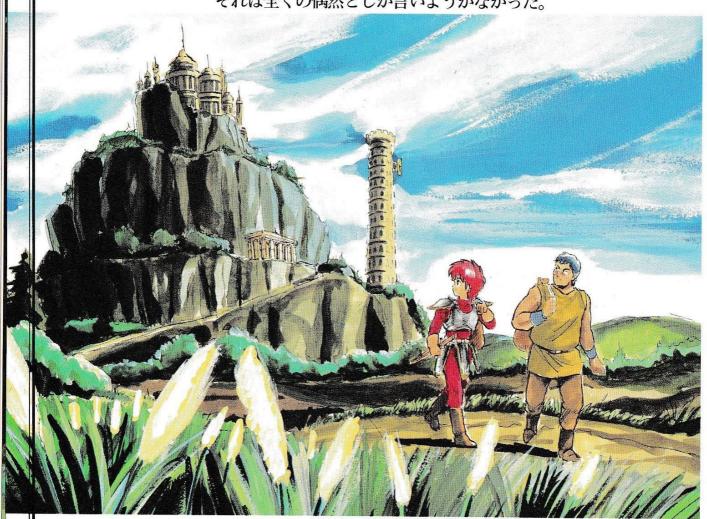
その日はあいにく曇り空で、水平線のあたりはどんよりとした灰色にかすんでいた。それでも旅人の一人、若い方の男は立ったまま、熱心に目の前に広がっている風景に見入っていた。

かすかに吹く風が青年の髪を揺らしている。そのあざやかな赤い髪は、彼の内に秘められた意志の強さをそのまま示していた。腰の鞘(さや)には一振りの剣が納められている。

彼こそ、後の世に偉大な冒険家として名を残すことになるアドル＝クリスティンだった。彼は19歳で、少年期から青年期への移行期にあった。

アドルの連れの男は、アドルよりも年上のようだ。25､6歳といったところだろうか。筋肉の盛り上がった、たくましい体つきをしている。

男は元盗賊のドギだった。アドルは以前、ある冒険をした際、ドギに助けられたことがある。それ以来のつきあいだった。

ドギは道のわきにある太い木にもたれかかるようにしてすわり、アドルに思い出話を聞かせていた。

アドルは、ドギの話に相づちをうちながらも、けむって見えない水平線に視線を向けたまま、彼の故郷をめざすきっかけとなったあのでき事を思い出していた。

すっかり意気投合したアドルとドギが、一緒に旅にでてからもう2年あまりになる。二人は足の向くまま、気の向くままに、さまざまな土地を訪れた。しかし、ドギの故郷を訪れることになるとは、二人のうちのどちらも予想していないことだった……あの日までは。それは全くの偶然としか言いようがなかった。

隊商の一団が、たまたま二人の滞在していた街にやってきたのは、今から３ヵ月ほど前のことだった。街の広場で荷をおろし、店を開いた隊商たちのまわりには、たちまちのうちに人だかりができた。このあたりでは手に入らない珍しい品々もさることながら、隊商たちが通ってきた異国の話にひじょうに興味があったからだ。アドルとドギも群衆の中に混じっていた。

商人たちは六人いたが、みんな一様に疲れきった顔をしていた。

どんな話が聞けるかと、期待に満ちた人々を前に、彼らはしきりに愚痴をこぼしはじめた。

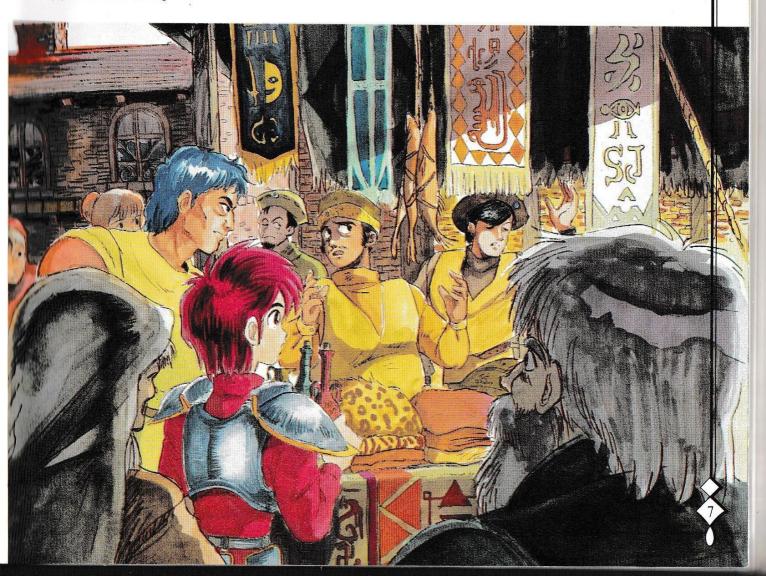
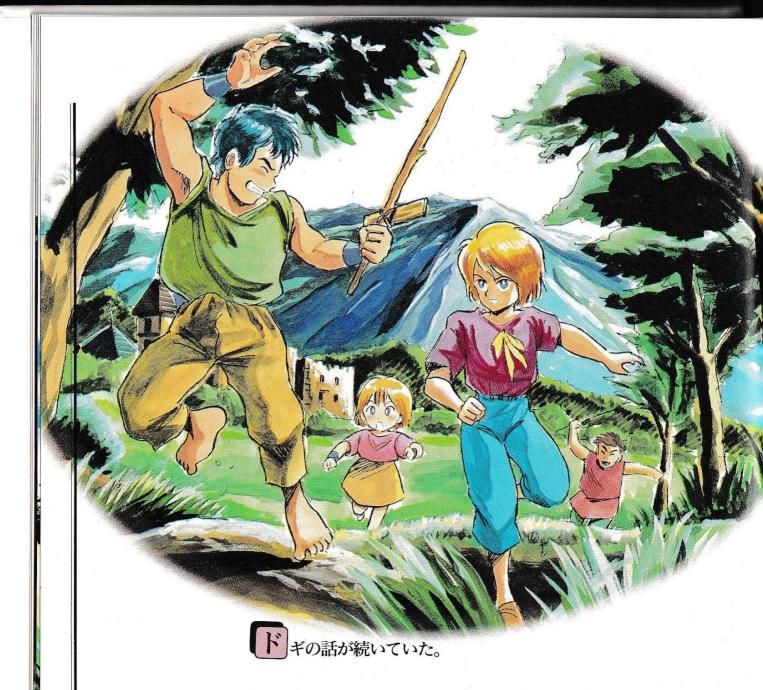
「この街に来る前に、フェルガナという地方を通ってきたんだ。だが……少しも商売にならなかったよ」

続けて、彼らは商売にならなかった理由、フェルガナ地方を襲った災難について語った。原因のはっきりしない異常気象や病気により、周辺の穀物(こくもつ)や作物の凶作が続いており、さらにそれが原因でたいへんな物価高におちいっているという。

「広い農地一面の作物が全部黄色く枯(か)れているのさ。だが、奇妙なことにすぐそばの森の木々は元気に青々としているんだぜ！　あれは絶対普通じゃないな。それで俺たちは、こんな所に長居してもいいことはないと思って、早々(そうそう)に退散してきたというわけさ」

商人たちの話は、それから別の話題へと移っていったが、すっかり彼らの話に夢中になっていたアドルは、ドギの顔色が変わったことに気づけずにいた。

アドルがいつになく深刻な顔をしたドギから、フェルガナ地方のレドモントが彼の生まれ育った街であること、そして10年ほど前に出たきり一度も帰っていないことを打ち明けられたのは、その日の夜のことだった。

ドギの話が続いていた。

「ここまで来れば、レドモントの街はもうすぐさ。あと一日半ほどの距離だ。今夜、途中にあるアーグの街に泊まれば、明日、日が暮れるまでには着けるはずだ。今までお前と一緒にいろんな街へ行ったがな、レドモントよりも素敵に思える街はなかったな。このあたりは、よそではとれない鉱物や穀物が豊富にあって、とても潤った街なんだ。住んでいる人も、みんな気だてのいい人ばかりでな、孤児だった俺が無事に育ってこれたのもそのおかげさ。

俺は小さい頃から悪ガキでな、遊び仲間を引きつれていろいろ悪さをしては、大人たちを困らせていたっけ。あいつらももう立派な大人になっただろうな。街に着いたら紹介してやるよ」

ドギはそう言ってから、我に返ってあたりを見まわした。

「いけない、つい長話になってしまったな。そろそろ出発しないと、アーグの街に着く前に日が暮れてしまうぞ」

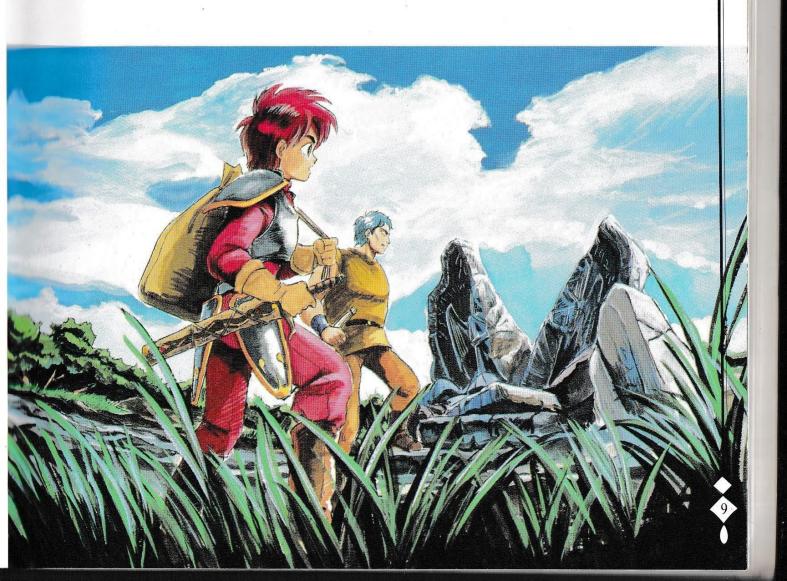
木かげで休んでいた時は真上にあった太陽も、今では西の空に傾きつつあった。

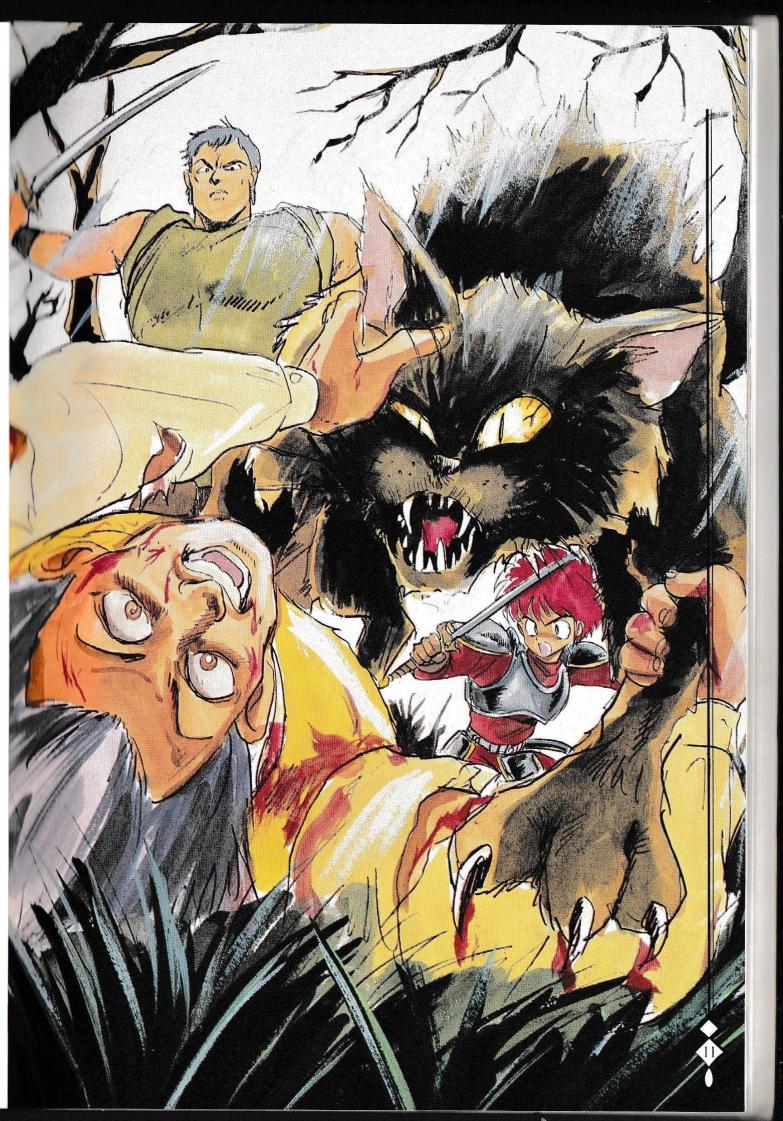
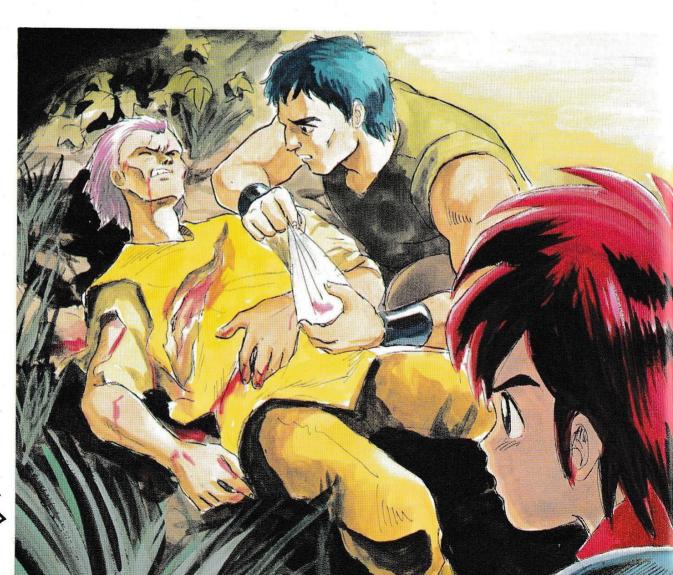
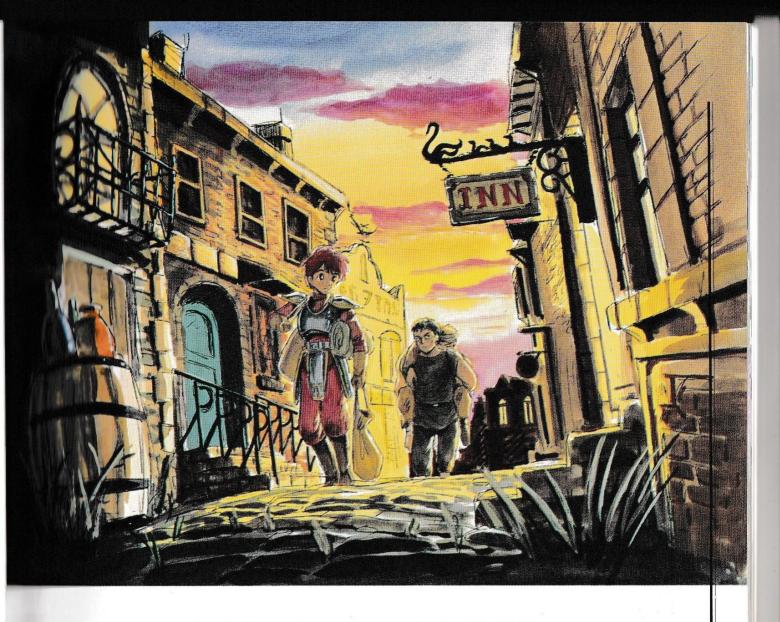
それまでなだらかな登り坂だった道が下り坂になり、急に左側に折れている場所の少し前で二人は足を止めた。

そこには、アーグの街まであと１クリメライ(約1.2km)という道標と、付近の住民や旅人たちから素朴な信仰を集めている道祖神の小さなほこらがあった。いや、以前はあったという方が正しいのかもしれない。なぜなら、今、二人の目の前にあるそれらは見るかげもなく破壊され、荒らされているからだ。

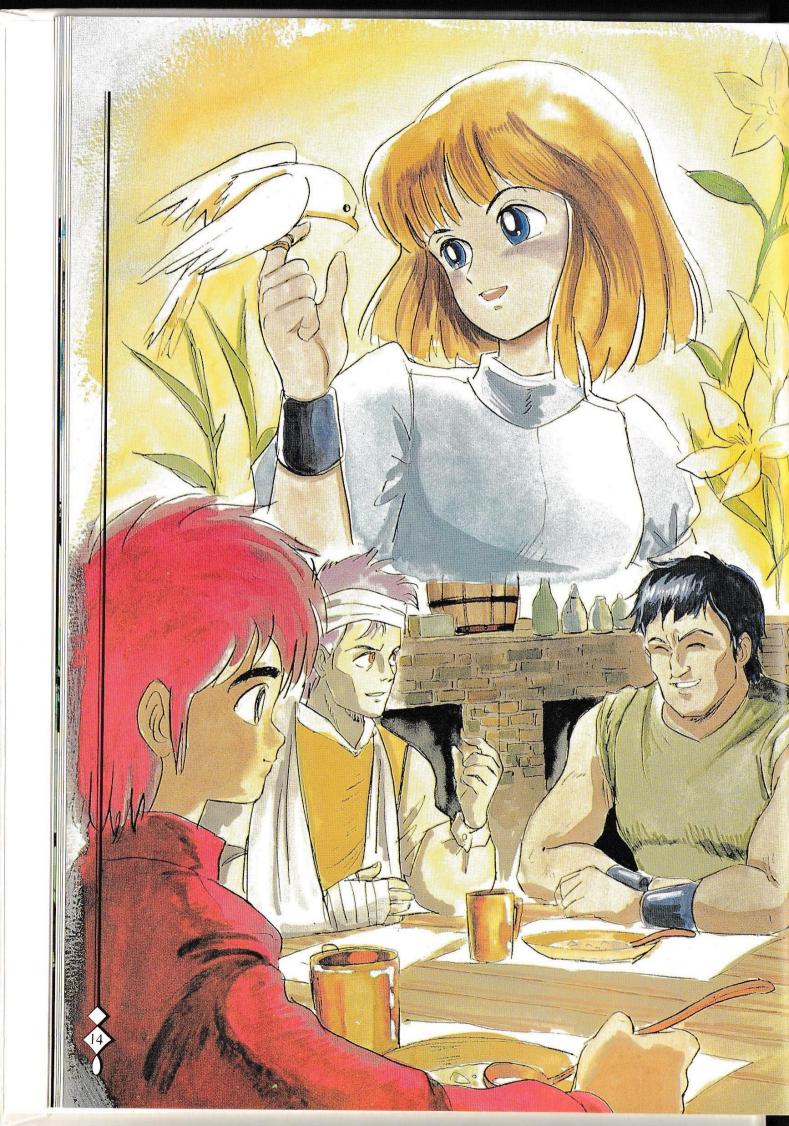
「いったい誰がこんなことを……」

ドギがあっけにとられてつぶやいた。

人間のしわざとは思えなかった。ひとかかえほどもある大きな石でできた道標や、ぶ厚い石の板を使って作られたほこらが、いとも簡単に割られ、砕かれて瓦礫と化しているのだ。おまけに石のかけらの表面には、所々に深くえぐられて残った鋭い引っ掻き傷がついていた。それはどう見ても、大きなかぎ爪の跡にしか見えなかった。

けれどもドギの記憶では、この街道の周辺にはそんなかぎ爪を持った生き物はいないはずだった。野盗や追い剝ぎの心配が全くないとは言いきれないにしても、獣に襲われる心配はない街道だったのだ。
「さっきから何かが変だと思いながら、いったい何がおかしいのかわからなかったんだが」
　今にも森の中からかぎ爪の主が飛び出してくるのではないかと心配しているかのように、あたりを見まわしてドギが言った。
「どうしてこの森には生き物の気配がしないんだ？　鳥のさえずり一つ聞こえないなんて不自然じゃないか。昔、この街道を歩くと鳥どものさえずりがうるさくて、頭が痛くなることさえあったのに」
　そう言われてみると、普通なら邪悪さとは無縁なはずの森の静けささえ、まがまがしいものを含んでいるように思われた。

ふいに、森の静けさをついて、道の前方でさわぎが起こった。何か大きなものが倒れこむにぶい音、猛り狂った獣のうなり声、苦痛に満ちた、助けを呼ぶ男の叫び声、はげしく格闘しているらしい物音などが一緒になって、二人の耳に飛びこんできた。二人は反射的に剣を抜くと、音の聞こえてくる方向へ走りだした。
　弓なりになった道を曲がると、赤茶色の獣に襲われている男の姿が見えた。
　あおむけに倒れた男の上に、大きな、猫に似た獣がのしかかって、男ののどをねらっていた。男が必死に両腕でのどをかばっているので、かみつくことができずに焦れた獣は、男の腕に爪をたて、ひっきりなしに耳ざわりなうなり声をあげていた。
　剣を振り上げた二人が走りよると、獣は気配を感じてすばやく頭を上げた。意外なほど冷静な、知性のかけらさえ感じさせる金色の目が、二人と、振り上げられた剣を見すえた。実際には短い間だったにもかかわらず、二人には時が凍りついたかのように感じられた。
　一瞬のち、獣は身をひるがえすと、森の中に姿を消した。

二人は倒れている男のかたわらにかがみこんだ。
男は目を閉じ、上半身を血まみれにしてうめいていた。
二人は袋から清潔な布と血止めの効果がある薬草を取り出すと、男の手当にとりかかった。幸いなことに、血が止まってみると、怪我は出血のわりに軽いものだとわかった。介抱するうちに、青ざめていた男の顔に血の気が戻ってくるのがわかった。
アドルが安堵のため息をついた時、先ほどから男の顔をまじまじと見つめていたドギが、低く声をかけた。
「もしかしたら……お前はロアルドじゃないか？」
反応があった。男は目を開け、自分をのぞきこんでいる顔を認めると、驚きに満ちた声をあげた。
「ドギ！　本当にドギなのか？　10年前、何も言わずに街を出ていったきり全く音沙汰がないものだから、みんな気にしていたんだぞ。いったいどうしたんだ？」
「まぁ、いろいろあってな。とにかく詳しい話は後だ。歩けるか？」
「大丈夫だ」

ロアルドは、ドギに肩を借りて歩いた。彼はドギの昔の遊び仲間だった。歩きながらロアルドは、現在はアーグの街にある宿屋で住みこみで働いているのだと語った。

彼らがどうにかアーグにたどり着いた時には、空が暗くなりはじめていた。

宿屋の主人は、使いに出かけたロアルドがなかなか帰ってこないので、気が気でなかったようすだった。三人が宿屋にたどり着くと、主人はとても喜び、事情を聞いて、しきりにアドルとドギに礼を述べた。そして、ぜひ今夜の宿と食事は自分のおごりで提供させてほしいと申し出た。

宿屋は２階が寝室、１階が酒場兼食堂という造りになっていた。泊まり客はアドルとドギの他にはいなかったが、食堂は食事や、酒を飲みにやってきた住人たちで賑わっていた(壁に貼られた値段表を見て、二人は物価高だという話が嘘ではないことを知った)。

二人が食事をしていると、医師に手当をうけてかなり元気を取り戻したロアルドがやって来て、ドギの横に腰を降ろした。

「改めてお礼を言うよ、ありがとう二人とも。もしあの時、君たちが来てくれなかったら、今頃は生きていられなかっただろうな。

ところでドギ、本当に今までどうしていたんだ？」

「いろいろな所を転々としていたのさ」

「いろいろな所を転々と……か、お前らしいな。お前が帰ってきたと知ったら、レドモントのみんなも喜ぶだろうな。アドニスの奴は、親父の後を継いで武器屋の主人になってるし、シンシアはアイテム屋を経営している。ガードナーとは街の入口で会えるぜ。お前が昔よく世話になった宿屋のじいさんも、変わらずに元気でやってるよ。

チェスターは……城で働くようになってな、ほとんど会う機会がないんだ。たまに見かけても忙しそうにしてるんで、話しをする暇もないんだ……そうだ！　エレナのことを覚えているか？　お前が街を出ていった時はまだほんのガキで、小犬みたいにいつも俺たちの後ろをついて歩いていた、あのエレナだよ。とてもきれいな娘に成長していて、会ったらきっとびっくりするぜ」

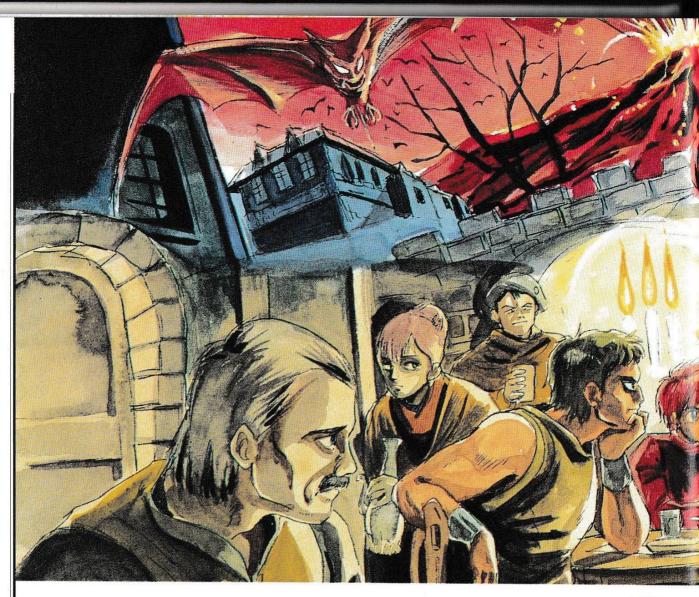
ドギはうれしそうに昔の知り合いの消息を聞いていたが、故郷に戻ってくることになった理由を思い出したのか、急に深刻そうな顔になった。

「ロアルド、お前を襲った獣は山猫のように見えたが……違うか？」

「そうだよ。あれは山猫だ」

「まさか……！　山猫は臆病な性質で、人を襲うなんてことは絶対にないはず——」

「確かに昔はそうだった。でも今はそうじゃないんだ」

ロアルドはドギの言葉をさえぎるようにそう言うと、意味ありげな目を向けた。いつのまにか、彼らの会話を聞きつけた住民たちが、コップを片手に、彼らのまわりに集まっていた。住民たちは不安のはけ口を求めるかのように、二人に向かって口々に話しはじめた。

最近、急に攻撃的になったのは山猫だけではない。以前は挑発でもされない限り、人を襲うことなどなかった生き物たちが理由もなく人を襲うようになっている。そればかりではない。もともとこのあたりに住んでいた生き物たちの数が減りつつあり、かわりに昔は見かけたこともなかった異形の奇怪な生き物が目立つようになったのだ。郊外に出かけていったまま、行方知れずになる人が増えており、猟師も危険な森の中で狩りをしたところで、ろくな獲物もないので休業状態におちいっている。

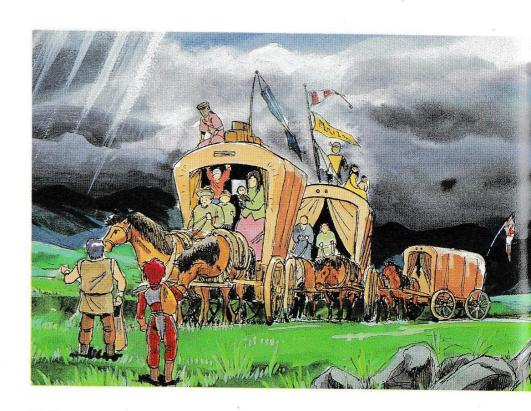
時々、深夜になると、遠くの方から不気味なざわめきが伝わってくることもある。嵐の音にも似ているが、風の全く吹かない夜であっても聞こえてくるので、風の吹く音でないことだけは確かだ。注意を払って聞くと、音に混じって詠唱や叫び声（その声は人間と獣の両方の要素を持っている）が確かに聞こえるという。その音の正体をつきとめようと出かけていった者もいるにはいたが、二度と戻ってこないか、生命を失った姿で発見されるかのいずれかだった。

今では、街は堅固な壁によって囲まれているので一応は安全なの

だが、それ以外の場所は危険なので、夜になると家の外へ出る者はいなくなった。さらに追いうちをかけるように、レドモントの街の近くにある火山が急に活発な活動をはじめた。この火山は長い間ずっと鎮静化していたのだが、何の前触れもなく、ある日突然ものすごい轟音や地響きとともに噴火した。それからというもの、近くの住民たちは噴火音や地震等の不安にも悩まされるようになったのだ。

　このような話を住民たちは、アドルとドギに次々と語った。
「原因のはっきりしない作物の枯れ死といい、この土地で何かが起こっている、あるいは起こりつつあるということだけは確かなんだ。そのままにしておいたら、とんでもないことになるような何かが。しかし、いったいどうすればいいのかがわからない……」
　ロアルドの言葉に、思いは同じなのか、その場に居合わせた誰もが黙りこんでしまった。

次の日の朝早く、アドルとドギは、ロアルドの見送りをうけながら出発した。

二人は昨夜の話を聞いた後だけに、街道の周囲に注意を払いながら歩いた。

かなり日が高くなった頃、漂浪民の一団と出くわした。彼らは定まった土地に住まず、占いや曲芸などをして報酬を得ながら各地を放浪している民族だ。彼らの占いは、よく当たると評判だった。

ドギが声をかけると、一団は立ち止まった。彼らは、早朝にレドモントを出てきたのだと言う。街の様子を尋ねてみたが、すでに知っている以上のことは聞けなかった。しばらく彼らと話した後で、ふと思いついたように、ドギがアドルの顔を見て言った。

「そうだアドル、このあたりを襲った災いの原因が何なのか、これからどうなるのか、占ってもらわないか？　何かわかるかもしれない」

アドルがうなずくと、ドギは占い師に金を渡した。

占い師は、艶のある黒い髪を腰まで伸ばした、若く美しい女性だった。女は道端に小型の丸テーブルを組み立て、その上に大きな水晶球を据えると、両手を水晶球の上にかざし、精神を集中させた。

そして――その場にいた他の者たちは何も見ることができなかった

のだが——女は確かに、水晶球の中に何かを見たのだ。女の顔色がさっと変わり、見る見るうちに蒼白になった。

漂浪民の者たちは、彼女に不審そうな目を向けた。もう長いこと、彼女は占いをしているが、彼女がこのような反応を示したことは今まで一度もなかったからである。

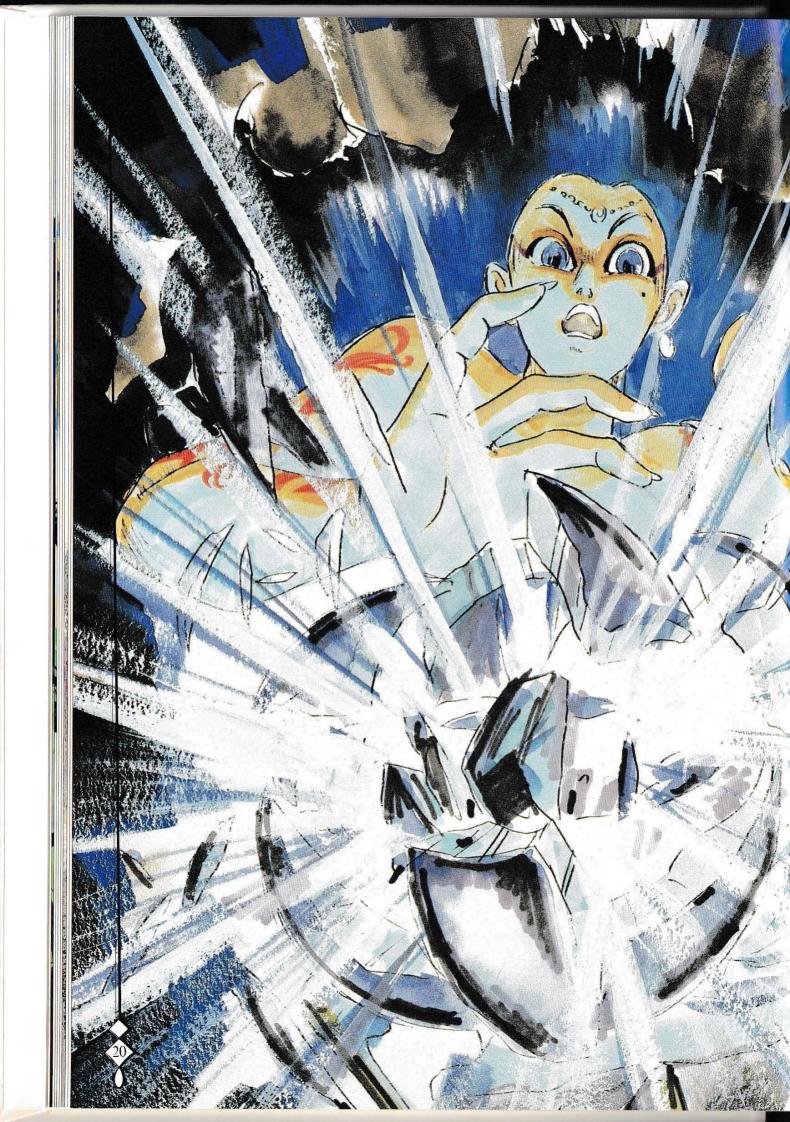
彼らが見守るうちに、女は今にも失神しそうな様子になり、ぶるぶる震えはじめた。

漂浪民の一人が、今にも倒れそうな女を助けようと近よりかけた時、テーブルの上の水晶球に変化が起こった。

それまで透明で、澄んだ輝きを放っていた球の中心部分に、ぽつんとにじむようにして小さな黒い点が現われた。それはまるで霧のように見え、見る見るうちに広がり、水晶球全体を黒く曇らせた。

一同は背筋の寒くなる思いで、真っ黒になった水晶球を見つめた。誰もが、正体ははっきりしないが、何か邪悪なものの気配をそこから感じとったのだった。

突然、球の表面にひびが走ったかと思うと、内部で激しい爆発が起こったかのように、鋭い音をたてて粉々に砕け散った。

占い師の女は、何かに頭を殴りつけられたかのように大きくよろめき、意識を失って、その場に崩れ落ちた。

女は手当をうけてほどなく意識を取り戻したが、水晶球の中に見たものについては、何一つ語ろうとはしなかった。彼女の顔には尋ねることをためらわせる、ひどくおびえた表情があった。

女は仲間に向かって、二言三言（ふたことみこと）ささやいた。それは、先ほどドギとアドルと会話した時に用いた共通語とは違う、漂浪民族の言葉だった。だから、ささやき声は聞こえても、二人には全く理解することができなかった。けれども女が口にした言葉のうち、ただ一つの単語だけが、なぜかいつまでも耳について離れなかった……『ガルバラン』。それは、初めて聞いた言葉であるにもかかわらず、とてつもなく不吉で邪悪なものを感じさせる響きがあった。

漂浪民の男の一人がドギに近づき、半（なか）ば押しつけるようにして、先ほど受けとった金を返した。それから、漂浪民たちは二人に向かって一礼すると、まだふらついている占い師をいたわりながら、足早やに立ち去っていった。

漂浪民の一団と別れて、再び歩きはじめてからどれくらいの時がたっただろうか。

先にたって歩いていたドギが足を止め、前方を指差しながら振り返って言った。

「やっと見えてきたぜ、アドル。あれがレドモントだ」

ドギのそばに駆けよると、アドルの目にもレドモントの街が飛びこんできた。

高くそびえたつ木々に包みこまれるようにして、レドモントの街があった。

街の周囲は、石を切り出して作った頑丈（がんじょう）なブロックで囲まれている。

林の間を横ぎるようにして流れる川が、街の入口の検門所へ続く橋の下を通っていた。

街の外のあちらこちらに、荒れはてた農地が見えた。

「どうだい、美しい街だろう」

　言葉を失って街を見つめているアドルに向かって、ドギが得意そうに言った。

　アドルは視線をそらさずに、黙ってうなずいたまま、街を見つめ続けた。

　確かに、美しい風景だった。だが、それだけではなかった。

　アドルには、予感がした。それはつかの間の印象ではなく、時がたつにつれて、ますますはっきりとしたものになっていった。

何かが待ちうけているという、ほとんど威嚇的ともいえるほどの雰囲気が、街だけではなく、まわりの土地全体から押しよせてきていた。
「さぁ、あと少しだ。行こうぜ、アドル」
ドギはそう言うと、前よりも早足で、街をめざして歩きはじめた。
アドルは、まとわりつくようにする予感を振り払うと、急いでドギの後を追った。

それが、アドルの新しい冒険のはじまりだった。

登場人物

アドル＝クリスティン

生れついての冒険家。イースの国を「災い」から救った後、再び旅に出る。ある日、ふと耳にとめた話がもとで、フェルガナ地方にやってきた。

エレナ

ドギが街を出ていった頃は、まだほんの子供だったのだが、今ではとても美しい少女に成長した。
家を出ていった兄のことを心配している。

ドギ

昔は盗賊をやっていた。アドルと知りあい、
現在は一緒に旅をしている。
頑丈な壁をも壊してしまう怪力を誇る。
レドモントは彼の故郷である。

チェスター

ドギの子供の頃の遊び仲間だった。
マクガイア王に仕えて、彼の計画に手を貸している。

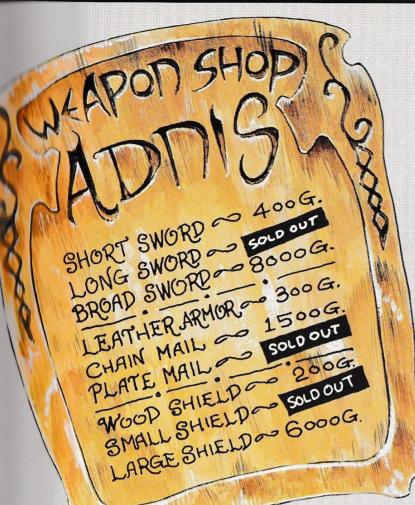
マクガイア王

バレスタイン城の城主。
周囲の評判はあまりよくない。
何か恐ろしいことを計画しているらしい。

エルダーム山脈
レドモントの街

エリア・ガイド

REDOMONT
レドモントの街

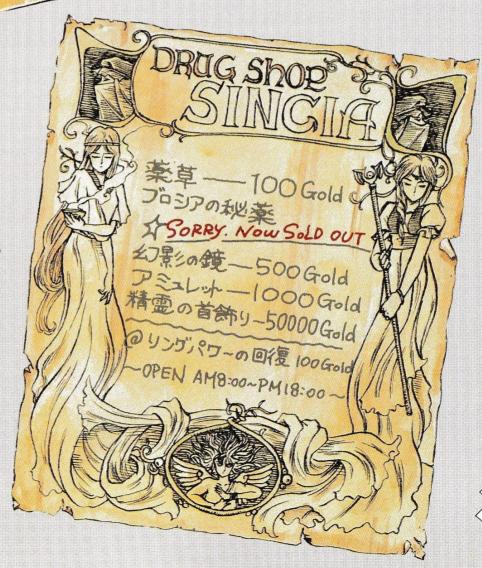
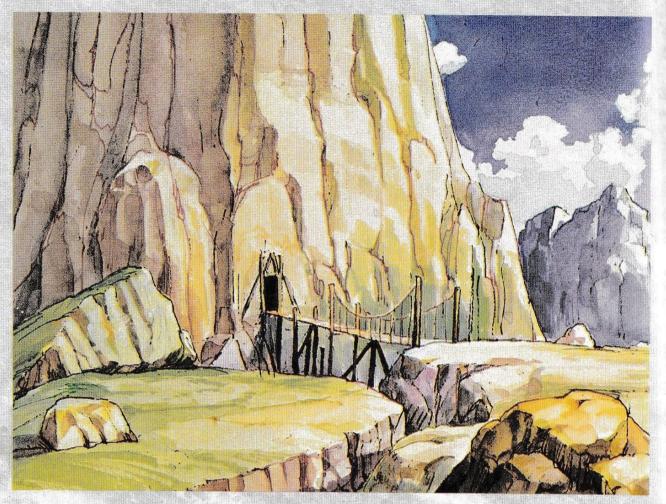
　レドモントは、フェルガナ地方において最も大きい鉱山と貿易の街として有名で、いつも活気に満ちている。
　この地方には特産の品物がたくさんあるのだが、なかでも珍重(ちんちょう)され、レドモントを訪れる各地の商人たちに人気があるのは、ティグレー鉱山から発掘される鉱物ラバールである。この鉱物の発見とともにレドモントの発展がはじまったと言っても、過言(かごん)ではない。男たちの大半は、この鉱山で働いている。
　街はヤール川のほとりに位置しており、ただ一つの入口を除いては、丈夫な石造りの壁に囲まれている。入口は川に面しているので、街に入るためには、橋をわたっていくしかない。
　街の治安を守るため、入口には検問所が設けられている。レドモントで商取り引きをしようとする者は、ここで許可証を発行してもらう必要がある。チェックはかなり厳(きび)しく、詐欺(さぎ)まがいの商売をする者、いわゆる悪徳商人に許可証が与えられる見こみはほとんどない。
　レドモントの街並みの美しさと、住民の気だてのよさは定評がある。一度は、訪れてみる価値のある街だ。

アドニスの武器屋

アドニス

「アドニスの武器屋」の主人。
数年前に父親の店を継いだ。

アイテムショップ〈シンシア〉

シンシア

アイテムショップ
＜シンシア＞の若き女主人。
しっかり者で、値引き交渉には
いっさい応じてくれない。
アイテムを売るほかに、
リングパワーの回復もしてくれる。

TIGREY
ティグレー採石場

ティグレー採石場は、レドモントの街の東に位置する荒涼とした岩山にある。長い間、何の価値もない岩山と思われていたが、ある日ラバールという鉱物が発見された。

ラバールは水晶に似た美しい鉱石で、鍛え方によって硬度が変わり、実にさまざまな加工をすることが可能だ。レドモントでは、ラバールを利用して、日用品から高級な飾り細工に至るまで、数えきれないほどの品物が作られている。特に剣や鎧、楯は、その強度と美しさで有名だが、これらを作るには莫大な手間と時間がかかるので、数も少なく高価だ。

採石場はレドモントの街の責任者エドガーによって管理され、今では街と採石場は切っても切れない関係になっている。鉱石はまだまだ地下に豊富にあると推測されており、坑道は地下深くのびている。坑道は途中で二またにわかれているが、左半分は現在、固く封鎖され、坑夫はもちろん責任者ですらけっして立ち入ってはいけない場所となっている。奇妙なことに、坑夫たちのほとんどがその理由を知らず、知っているという者も、その知識は噂の域を出ていない。その噂によると、開かずの坑道は呪われているらしい。

MOZUK モズク

地下に生息する巨大ないも虫。光を嫌い、光を感じると暗い場所を求めて動きまわる。性質はおとなしく、腐った肉をあさる地下の掃除屋だったのだが、最近攻撃的になり、生きている動物や人間まで襲うようになった。

KEYRON ケイロン

翼を広げると2m近くにもなる巨大なコウモリ。肉食性で、獲物の頭上をかすめ飛びながら、口の外に突き出た大きな牙と翼の先についた鋭いかぎ爪で攻撃してくる。

BIKMORL ビクモール

肉食性の大型の蜂。好戦的で、危険きわまりない。太い針には神経を麻痺させる毒があり、刺されてショック死する不幸な者もいるので注意が必要だ。

GULUMUS グルムス

6本足だが、クモの仲間。巣は作らず、洞窟内に住み、床を走りまわって獲物を探す。獲物を見つけると、毒を持った顎でかみつこうとする。

RADDEL ラデル

くすんだ緑色の肌を持つ小鬼の一族。遠い昔に人間との争いに敗れ、絶滅したと思われていたが、長い間ひそかに隠れ住んでいたらしい。人間を激しく憎んでおり、人間を見ると、こん棒を振り上げて襲いかかってくる。

GELD ゲルド

暗闇の中でも目がきくモンスター。性質は凶暴このうえなく、
動くものを見かけると攻撃せずにはいられない。
出し入れ自由な、鋭く長い一本爪を持っており、
主にそれを使って攻撃してくる。
この爪にくしざしにされないよう、
注意が必要だ。

ROWBAL ローバル

水気の多い場所を好む、陸上性の吸血性イソギンチャク。
移動能力は全くないので、
触手の届く範囲内に近付かなければ安心。
ただし、思わぬ所に身を潜めていることがあるので、
注意をおこたってはならない。

BARLEN バーレン

小型のクラーケンの一種。浮遊能力を持ち、まるで水中を
泳いでいるかのように、空中を楽しげに飛んでいる。
一般によく知られている大型のクラーケンとは違い、
性質は温和で、見境なく攻撃してくることはない。
けれど、一度傷つけられたりすると、
どこまでもしつこく追いかけて攻撃してくる。

DULARN デュラーン

はるかな昔、この地にいた稀代の妖術師が、闇の側と契約を結ぶことによって、不老の肉体とよりいっそうの魔力を得るに至ったのがデュラーンである。左手に持っている宝玉は、その時に与えられたもので、彼はそれを媒介とすることによってほとんど無限ともいえる妖力を引き出すことができる。
妖力によって剣を飛ばしてくるが、しゃがんで動いていれば剣を避けられるはずなので、落ち着いて戦うことだ。

ELFEILU エルフェール

翼を持った美しい女性の姿をしたモンスター。けれども美しい外見とはうらはらに、本質は邪悪で残酷であり、殺戮を何よりも好む。ウエーブと稲妻という2通りの攻撃方法を持つが、ウエーブに比べて稲妻の爆発はけた違いに攻撃力が大きい。たとえウエーブには当たっても、稲妻の直撃はくらわないように注意してほしい。

ISTERSIVA イスターシバ

生命の宿る鉱物である。どのようにして鉱物に生命が宿るようになったのかは謎につつまれているが、おそらくは闇の力がなんらかの関わりを持っていると思われる。
動くことはできないが、不思議議な能力を持っているので、近付くことさえ簡単ではないだろう。

IRUBARNZ
イルバーンズの遺跡

レドモントの街の北北東には活火山がある。活火山といっても、長い間鎮まりかえっており、作物等に被害を与えるようなことはなかったのだが、最近急に噴火をはじめ、火口から炎を吹き上げている。この火山の西側、うっそうとした森に囲まれて存在しているのがイルバーンズと呼ばれる古代遺跡だ。いつの時代のものなのか、どのような者たちによって築かれたのか、全てが謎につつまれている。人間以外の生き物によって造られたのではないかと言う者さえいる。

現在でも、遺跡の全貌は明らかになってはいない。それというのも、財宝探しの目的や探求心から遺跡に向かった者で、無事に戻ってくる者はほとんどいないからだ。イルバーンズは周辺の住民にとって、立ち入るべきではない禁断の土地なのである。

遺跡についてわずかにわかっていることといえば、遺跡の地下には広大な溶岩流があるということである。遺跡を築いた者たちは、その中へ生けにえを捧げていたらしい。

生存者の話を信じれば、遺跡には人を見ると襲ってくる危険きわまりない怪物たちがひしめいているという。

SEEAN シーアン

イルバーンズの遺跡は、かつては神殿であったと推定されている。当時、神殿内で神に仕えていた僧侶のなれの果てがシーアンだ。僧侶たちは自ら望んでアンデッドになったのだが、長い時の流れの中で、今では以前の記憶や知性を全く失ってしまっている。今の彼らに残っているのは、生者への憎しみと殺意だけである。
シーアンたちは杖に魔力を集中させることによって、魔力を実体化させ、杖の先から飛ばすことができる。これに触れると、まるで雷に撃たれたような衝撃をうけるので気をつけてほしい。

EARGER イーガー

鋭い牙が並ぶ巨大な口ばかりが目立つモンスター。見かけどおりにどん欲で、イーガーから食欲をとったら何も残りはしないだろう。見かけは恐ろしげだが、思いのほか動きは鈍い。外見に惑わされずに、落ち着いて戦えば、簡単に倒すことができるだろう。

BARL バール

見かけによらず、かなりの知能があることがわかっている。炎につつまれた体は、わずかな空気の振動も感じることができ、これによって他の生き物の気配を知る。普段は地面を這いまわっているが、激しい振動を感じると、それが何であるかを確かめるために、震動源に向かって飛んでいくという性質がある。

FAZUL ファズル

昼行性のふくろうで、波状の独特な飛び方をする。ひじょうに視力がよく、かなり離れた場所からでも獲物を見つけて飛来してくる。鋭いくちばしと爪で攻撃してくるので注意してほしい。一羽だけならまだしも、ファズルは群れをなして攻撃してくるので厄介である。

SHIGULD シグルド

山犬の頭を持った獣人の一族。はるかな昔に、古代遺跡を守るために作り出された種族だと言われている。
侵入者を発見すると、ムチを振り回しながら攻撃してくる。
シグルドの使うムチは水平方向にしか攻撃できないので、ジャンプしてムチをかわしながら戦うようにするとよい。

GALG ガルグ

陸ガニの突然変異種らしい。全身が鉄のような堅い殻で覆われているため、威力の弱い剣で攻撃しても簡単にはね返されてしまうばかりか、運が悪いと剣が刃こぼれして使いものにならなくなってしまう。他の生き物を見つけると、ハサミが変化した２本の鋭い爪をのばして攻撃してくる。
体の構造上、ガルグは上方にしか攻撃できないので、戦う時は腹部をねらうとよい。

ALMENGAR アルメンガー

堅い丈夫な殻に背中を包まれた巨大なアルマジロの怪物。
侵入者を見つけると、体を丸めて転がり、押し潰そうとする。
アルメンガーが転がってくる様子はユーモラスでさえあるが、
これに衝突することは、勢いづいて回転する鉄球に
衝突するようなものなので、注意が必要。

KELZUARL
ケルツァール

火の鳥の姿をした、火の精の一種。
触れられただけでも、
ひどい火傷を負うことになる。
ワープ能力を持っており、
ふいに目の前に現われて攻撃してくるので、
溶岩地帯に行った時には決して油断をして
はならない。

GIRUN ギルン

火山の誕生とともに生まれ、長い時を生き続けている火竜。全身が燃えさかる炎で覆われており、翼の必要もなしに空中を飛びまわる能力を持っている。
生き物の気配を感じると、溶岩の中に身を潜め、待ちぶせしようとする。

GYALVA ギャルバ

灼熱の身体を持つ飛竜。火に対する抵抗力を持たない者は、その身体に触れただけでも相当のダメージを受けてしまうだろう。
もともとは火山の守護神だったと言われている。遺跡の中にある洞窟に住んでおり、侵入する者があると、容赦なく口から炎を吐き出して攻撃してくる。

ELDERM
エルダーム山脈

レドモントの街の北西につらなってそびえているのが、エルダーム山脈である。

山の頂上から中腹にかけては、はるかな昔から今に至るまで一度も溶けたことがない万年雪に覆われている。

フェルガナ地方の気候が温暖であり、一年中季節の変化がないことを考えれば、エルダーム山脈がどれほど高い山々であるかがわかるだろう。

その荘厳な外見ゆえか、あるいはまた他に理由があるのかはわからないが、昔からエルダーム山脈は『魔の山』と呼ばれてきた。

およそ、人が住むには適していない場所であるが、街の人々によると、山の中ほどに、一人の隠者が小さな山小屋を建てて住んでいるという。

しかし、安易な気持ちでこの山々に登ってみようなどとは考えないことだ。『魔の山』という呼び名にふさわしく、険しい断崖が続くうえに、ひどい寒さとも闘わなくてはならない。

ちゃんとした装備をしていかないと、凍傷や凍死をまぬがれることはできないだろう。

HALICK ハリック

長く、力強い尾を持っており、移動するのにもこの尾を使う。手足は退化してしまって、ほとんど役にたたない。
以前はおとなしい性質で、土の中にもぐって隠れていることが多かった。しかし、最近は凶暴化して攻撃的になっている。尾でまともに殴られると、人間など軽く数メートルは飛ばされてしまう。

IRUVA イルバ

『魔の山』エルダーム山脈は、いつしか岩にまで生命をもたらした。イルバは岩の精で、エルダーム山脈の洞窟内に住んでいる。体は岩によって構成されており、中心部分には熱い溶岩が流れている。普段は洞窟内の岩と同化していて、めったに移動することはない。侵入者を嫌い、洞窟内に立ち入る者があると、岩を飛ばして攻撃してくる。

JIGEL ジゲル

山の洞窟内に住む大型の蜂の一種。
水だけでも生きていけるほどの生命力を持ち、決して洞窟の外に出ることはない。
虫には珍しく、親蜂は子供が卵からかえると、成長するまで世話をする。親蜂よりも子蜂の方が凶暴で、生き物を見つけると攻撃をしかけてくる。

LIGATY リガティ

ハーピーの遠い親戚ではないかと思われる。美しい女の上半身と電撃を放つ能力を持っているが、性質はハーピーと全く同じ。すなわち、凶暴であり、どん欲である。美しい見かけの姿に油断してはならない。肉食のリガティにとって、人間はおいしそうな獲物の一つでしかないのだ。

GILDIAS ギルディアス

青く輝くウロコを持つ美しいアイス・ドラゴン。邪悪な性質ではなく、あまり争いごとを好まない。しかし、ギルディアスが守っているあるものに近付く者がいる時は別である。狭い洞窟内で自分が暴れると、洞窟が崩壊する危険があることを知っているため、全力は出さないが、それでも、口から吐く冷気のブレスと強力な尾の打撃は、侵入者にとってたいへんな脅威となることは間違いない。

VARESTAIN
バレスタイン城

レドモントの街を出て、北東に向かうと、澄んだ水をたたえた湖のほとりにたどり着く。湖の向こう岸に威風堂々とそびえているのがバレスタイン城である。まわりの自然にとけこんだその情景は、まるで一枚の絵のように美しい。

城はかなり古い石造りの建物で、中は迷宮のように複雑な構造になっている。一般の者が立ち入りを許されることはめったにないが、城内は美しい中庭や巨大な時計塔など、すばらしい建造物や高価な美術品の宝庫だという。また、盗賊や暗殺者から城主を守るために、城の中のあちこちに危険な罠が仕掛けてあるらしい。もしもこの罠にかかったら、即死か、運がよくても大怪我をすることになるだろう。

マクガイア家の城主は慈悲深い温厚な人物として周辺の住民たちに親しまれてきたが、近年になって亡くなった。後を継いだ現在の城主は、あまり評判が良くないようである。

ISHGUEST イシュゲスト

バレスタイン城に仕えて、城主の警護にあたっていた兵士たち。彼らは、ハルヴァイガーが着ているのと同じ、呪われた鎧を身につけたために狂戦士と化してしまったのだ。
ひじょうに悲しいことだが、彼らを再び正気にもどす方法はない。敵味方の区別なく攻撃してくる彼らに遭遇したら、ためらわずに戦うことだ。

HALVAIGER ハルヴァイガー

大きな角と、素手で岩をも砕く怪力を持った鬼族。強さ＝地位という価値観の持ち主であり、残虐で、殺すことが最高の楽しみという危険きわまりない一族だ。
闇の世界の兵士となっている者は、闇の世界の力が流れこむという鎧をまとっている。この鎧には、着ている者の攻撃力と防御力を倍増させる力があるが、人間が身につけると闇に精神を喰い尽くされてしまう。人間程度の精神力では、流れこんでくる闇の力に対抗できないのだ。

GARLIUM ガーリウム

小鬼の一種族で、光沢のある紫色の肌を持つ。並はずれた視力を誇る弓の名手で、
高い場所に陣どり下にいる相手に向かって、雨のように矢を射かけてくる。
また、金品が好きで略奪を好む種族でもある。人間たちが退治にのりだした結果、
今ではだいぶ数が減ったようだ。それでも時々、辺境を少人数で旅している者たちが、
彼らの犠牲になることがあるらしい。

ESTARION エスタリオン

邪悪な古代の秘法によって、人間の魂が封じこめられた鎧。かぶとの中で目だけが赤く光ってみえるが、実は鎧の中は全くの空っぽなのだ。
自分の意志は持っておらず、生命のあるものを見かけると、見境なく攻撃してくる。エスタリオンを倒すためには、鎧を打ち壊し、バラバラにしてしまうほかない。

DETO デト

緑色の体に薄茶色のしまがある、なめくじとスライムの合いの子のような種族。
直射日光を嫌うので、洞窟内や廃墟などに住みついていることが多い。体の表面が乾くと死んでしまうので、つねに体表の器官から大量の体液を分泌している。
デトの体液は酸性なので注意しなければならない。

SWORD

SHORT SWORD
ショートソード

長さ50cm前後の短剣。軽量で扱いやすい。
初心者向けの剣といえるが、その分殺傷能力は小さい。

ARMOR

LEATHER ARMOR
レザーアーマー

馬の革を何枚も重ねてぬい合わせて作った鎧。
他の鎧に比べてとても軽く、動きやすいが、モンスターたちの鋭い牙や爪の前にはあまり役にたちそうにない。

SHIELD

WOOD SHIELD
ウッドシールド

木で作られた粗末な盾である。
値段といい軽さといい、初心者向けだが、あまり激しい戦闘には耐えられそうもない。

LONG SWORD
ロングソード

約1mの長さの長剣。かなりの力の持ち主でないと片手で振り回すことは難しい。現在、レドモントの武器屋では品切れ中である。

BROAD SWORD
ブロードソード

混ざり気のない純鉄を鍛えて作られたはば広の剣。
片手で扱うのには少し技術がいるが、その破壊力は保証つきである。

CHAIN MAIL
チェインメイル

細かい鉄の鎖を何本も組み合わせて作った鎧。
防御力もほどほどにあり、軽く、通気性もよいので、一般向けといえるだろう。

PLATE MAIL
プレートメイル

鉄で作られた頑丈な鎧。鉄製なだけに重いのが難点だが、防御力はかなりのものである。
レドモンドの武器屋では品切れ中。

SMALL SHIELD
スモールシールド

合金製の小ぶりの盾。
レドモントの武器屋では品切れ中。

LARGE SHIELD
ラージシールド

鉄で作られた盾。
プレートメイルと同様に重いのが難点だが、使いこなせば強い味方となってくれる。

POWER RING

装備した者に本来の2倍の攻撃力を与える。モンスターとの戦闘時に使うと役にたつだろう。

SHIELD RING

装備した者の体や防具に作用し、本来の2倍の防御力を与える。敵から受けるダメージが半分ですむようになるだろう。

HEAL RING

善なる精霊の祝福を受けた指輪。身につけた者を聖なる力で守り、失った生命力を回復してくれる。

TIMER RING

時の流れに干渉する力を持ち、装備した者の近くにいる邪悪なものの移動スピードを半分にする。

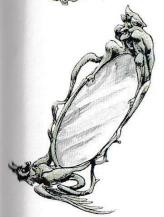
PROTECT RING

身につけると、体のまわりに目に見えない障壁がはりめぐらされ、あらゆる攻撃から守られるようになる。大きな力を持つだけに、消費するリングパワーも莫大なものなので、よく考えて使うべきである。

薬草

フェルガナ地方の辺境地帯で採取される薬草。
ひじょうに強力な治療効果があり、服用すると一瞬にして傷が治り、体中に力がみなぎってくる。

ブロシアの秘薬

この薬は「輝きの水晶」の放つ光を利用しなければ作ることができない。薬をリングにかけることによって、失われたリングパワーをある程度回復させることができる。

幻影の鏡

この神秘的な鏡を使うと時の流れがねじまがり、邪悪なものの動きを止めることができる。しかし、使いすぎると割れてしまうので、注意が必要である。

アミュレット

このお守りには邪悪なものを退ける力がこめられている。アミュレットの力を解放することによって、近くにいる敵を全滅することができる。ただし、3回力を放つとその効力を失い、粉々に砕け散る。

精霊の首飾り

ひじょうに貴重で高価なものである。
その名のとおり、精霊によって作られるものだと言われているが、真偽のほどは定かではない。
謎につつまれたこの首飾りは、不思議な力を秘めている。

＊モンスターによっては、アイテム効果のない場合、少ない場合もあるので、注意が必要です。

操作の手引き

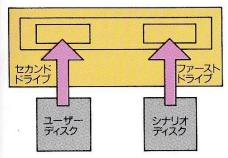
■[1]ゲームを始める前に

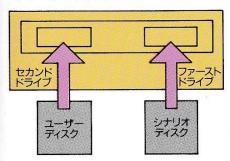
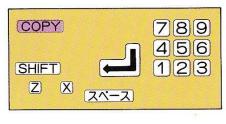
⦿ディスクの枚数

PC88シリーズ…オープニング(データ3)・シナリオ・データ1・データ2・ユーザー(5枚組)
PC98シリーズ…シナリオ・データ・ユーザー(3枚組)
MSX2/2+…オープニング(シナリオ)・データ1・データ2・データ3・ユーザー(5枚組)

＊付属のユーザーディスクはそのままでは使用できません。ゲームを始める前に、あなたの冒険を記録するためのユーザーディスクを作成する必要があります。次の「ユーザーディスクの作り方」に従って、作成してください。

⦿ユーザーディスクの作り方

◆PC-8801シリーズ

(1)シナリオディスクをファーストドライブに、ユーザーディスクをセカンドドライブにセットして電源を入れてください。
(2)後は画面の指示に従えばユーザーディスクが作成されます。

◆PC-9801シリーズ

(1)シナリオディスクをファーストドライブに、ユーザーディスクをセカンドドライブにセットして電源を入れ、コピーキーを押しながら立ちあげてください。
ユーザーディスク作成モードに入ります。

⑵はじめに各スイッチの設定をおこないます。
テンキーの 2・8 キーで、どのスイッチの設定をおこなうか選びます。リターンキー、もしくはスペースキーを押すたびに各スイッチのパラメーターが変わりますので、自分のシステムに合った設定をおこなってください。

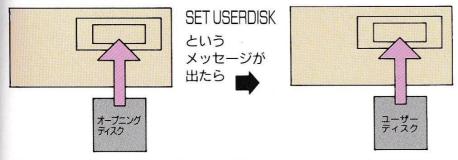
ディスプレイ 使用するディスプレイの種類(アナログCRTか、デジタルCRTか)の選択をおこないます。

FM音源ボード FM音源ボードの使用の有無を選択します。
FM音源ボードが接続されていない場合は、ビープ音によるBGMが流れます。

メモリ数 お持ちのパソコン本体のメモリに合わせて、256K・384K・512K・640Kの中から選んでください(メモリ数がわからない方はパソコンのマニュアルを参照してください)。

ランク ゲームランクの設定をおこないます。
(詳しいことは、「ゲームランクの設定」をご覧ください)

＊各スイッチは、必ずご使用の機械に合った設定をおこなうようにしてください。誤った設定をおこなうと、ゲームが正常に動作しません。
⑶全スイッチの設定が終わったら、「終了」を選んで、リターンキーを押してください。後は画面の指示に従えば、ユーザーディスクが作成されます。

◆MSX２版

付属のユーザーディスクはあらかじめフォーマットされています。

(1)オープニング(シナリオ)ディスクをドライブに入れ、電源を入れてください。タイトルデモの時に、必ずリターンキーまたは、Ⓒキーを押してください（スペースキー、 Ⓧキーを押すと、ユーザーディスク作成モードになりません)。
(2)ゲームが始まって、しばらくは自動的に進行していきます。オープニングシーンが終るとユーザーディスク作成モードになります。後は画面の指示に従えば、ユーザーディスクが作成されます。

＊市販のブランクディスクを使って、ユーザーディスクを作成することもできます。その場合、必ず製品と同じメディアで、できるだけ質のよいものを使用してください。
＊MSX２版はCALL FORMATする必要があります。
①電源を入れ、MSX BASICが立ち上がったら、ブランクディスクをセットしてCALL FORMATと打ち込み、リターンキーを押してください。
②画面Aのメッセージが表示された場合は 2 キーを、画面Bが表示された場合は 4 キーを選びリターンキーを押します。
● 機種によって、メッセージが違うことがあります。
フォーマットの種類は、２DD-両面倍密度を選んでください。
③FORMAT COMPLETEと表示されたら終りです。

A

```
1－Single Side, 9 Sectors
2－Double Side, 9 Sectors
?
```

B

```
1－1 Side
2－2 Sides
3－1 Side, Double track
4－2 Side, Double track
?
```

⊙ゲームランクの設定

このゲームでは自分に合わせて3つの難易度「HARD RANK(難しい)/NORMAL RANK(普通)/EASY RANK(やさしい)」から1つを選んでプレイすることができます。ランクによってダメージを受けた後の無敵時間が異なり、HARD RANKではほとんど0に等しくなっています。

◆PC-8801シリーズ

タイトルデモの時、EASY RANKを選択するなら ROLL DOWN キーを、HARD RANKを選択するなら ROLL UP キーを、ゲーム画面が出るまで押し続けてください。その他のキーを押してゲームを始めるとNORMAL RANKになります。

◆PC-9801シリーズ

ユーザーディスク作成モードの時に、設定してください。

◆MSX2版

ユーザーディスク作成モードの時に、リターンキーを押すとランク設定モードになります。スペースキーで選択して、リターンキーで決定してください。

＊ランクは、一度設定してユーザーディスクを作成してしまうともう変更することはできません。
＊設定されたランクは、S キーを押してステータス画面を見ることによって、確認することができます。

■[2]スタート方法

このゲームは2ドライブ専用です。（MSX2は、1ドライブ専用）
＊まだユーザーディスクを作成していない人は「ユーザーディスクの作り方」を読み、作成してください。

◆PC-8801シリーズ

ファーストドライブにオープニングディスクを、セカンドドライブにユーザーディスクをセットして、電源を入れてください。まもなくタイトルデモが始まります。
タイトルデモの最中にリターンキー、スペースキー、Xキー、Zキー、ROLL UPキー、ROLL DOWNキーのいずれかを押すと、ゲームが始まります。
この時、ユーザーディスクのデータが自動的に読みこまれます。ゲームを途中で中断した人は前回セーブした場所から始まります。
また、この時にゲームランクの設定がおこなえます(セーブしていないユーザーディスクでスタートした場合のみ)。

◆PC-9801シリーズ

ファーストドライブにユーザーディスクを、セカンドドライブにデータディスクをセットして、電源を入れてください。まもなくタイトルデモが始まります。
タイトルデモの最中にリターンキー、スペースキー、Xキー、Zキーのいずれかを押すと、ゲームが始まります。
この時、ユーザーディスクのデータが自動的に読みこまれます。ゲームを途中で中断した人は前回セーブした場所から始まります。

◆MSX2版

ドライブにオープニングディスクをセットして、DELキーを押しながら電源を入れてください。
タイトルデモの最中にスペースキー、Xキーのいずれかを押すと、ゲームが始まります。後は画面の指示に従ってください。
(リターンキー、Cキーを押すとユーザーディスク作成モードになるのでご注意ください)
この時、ユーザーディスクのデータが自動的に読みこまれます。ゲームを途中で中断した人は前回セーブした場所から始まります。

⊙注意事項

●ディスクの入れ換えは、画面に指示が出るまでおこなわないでください。ディスクをこわす恐れがあります。
●マウスは取りはずしてください。
●データディスク1，2では起動しません。(PC-88)
●データディスク1，2，3では起動しません。(MSX2)
●PC-88シリーズはV2モードで起動してください。
●PC-88シリーズのFH以降の機種では4MHz、8MHzのどちらでも動作しますが、次のような違いがあります。FH以降の機種のユーザーの方は8MHzでプレイすることをおすすめします。

[4MHzと8MHzの相違点]
1) 4MHzでは一番後ろのスクロールが止まっている場合があります。
2) 8MHzでは一度ジャンプした後はキーを押し直さないとジャンプできませんが、4MHzではキーを押しっぱなしにしておけば、連続ジャンプができます。

●PC-88VAシリーズでは、起動時にドライブ2にディスクを入れておくと正常に動作しない場合があります。起動時には、ドライブ2のフタは開けておき、ディスクランプがついてから閉めるようにしてください。

■テンキーがついておらず、NUMキーを使用する機種(PC-286LS等)のユーザーの方へ。
●ゲームを立ちあげる前に、NUMキーをロックするようにしてください。
●ゲーム中はNUMキーを入れたままにしておき、ぜったいに解除しないでください。ゲーム中に切り替えると、キー入力がおかしくなることがあります。
●インベントリー画面に入る時は、Iキーではなく、必ず+キーを使うようにしてください。

■[3]画面説明

●H. P. の回復

H. P. は街と各ステージの入口部分（最終ステージを除く）では自然に回復していきます。止まっている必要はありません。その他の場所では自然回復はできません。
薬草を使えば、どんなところでもH. P. の最大値まで一気に回復できます。
ヒール・リングがあれば、どんなところでもH. P. を回復することができます（リングパワーがないと回復できません）。

●リングパワーの回復

リングパワーはブロシアの秘薬を使うことによって回復できます。
また、敵を倒すことによっても回復します（1匹につき1ポイント）。
アイテムショップで、最大値まで一気に回復してもらえます（料金100 GOLDが必要）。

●レベルアップ

一定のEXP（経験値）を得た時、キャラクターはレベルアップします。
最高レベルは12です。

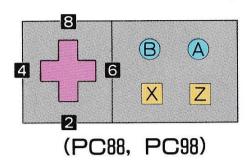
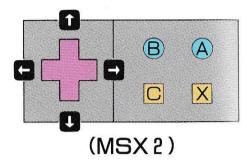
●EXP（経験値）とGOLD（所持金）

戦闘によってのみ得ることができます。

■[4]使用するキー

＊ジョイスティックには下図の通り対応しています。ゲームをよりスムーズに楽しむためにも、できるだけジョイスティックを使用されるようおすすめします。

(PC88，PC98)

(MSX 2)

キー		説明
4	(テンキー)	左に移動／マップ画面ではカーソルの移動
6	(テンキー)	右に移動／マップ画面ではカーソルの移動
8	(テンキー)	(扉の前で押すと)扉に入ります。 (宝箱の前で押すと)宝箱を開けます。 (階段の上り口で押すと)階段を上ります。 (X キーと一緒に押すと)上突きができます。
2	(テンキー)	アドルがしゃがみます。 (階段の下り口で押すと)階段を下ります。
X	または スペースキー (ジョイスティックのBボタン)	剣を振ります。 (人の横に立って押すと)会話が始まります。 (宝箱の前で押すと)宝箱を開けます(スペースキーでも開きます)。
Z	(ジョイスティックのAボタン)	ジャンプします(TAB キーでもジャンプできます)。 ＊MSX 2 版では、 TAB キーは使用しません。
SHIFT		装備しているアイテムを使用します。 (アイテムの装備の仕方は『[6]インベントリー』を参照してください)
S		ステータスを見ます。

キー	説明
I または +	インベントリー(持ち物)を見ます。 アイテム、リング、武器、防具の装備をおこないます。 ＊MSX 2 版では、+キーは使用しません。
F 1	ゲームのロード。
F 4	ゲームのセーブ。
ESC	ゲームの一時停止。再開する時はもう一度押してください。
CAPS	ロックすると高速モード、解除するとノーマルモードになります。 ＊MSX 2 版では使用しません。
カナ	ロックしてあるとメッセージが速く表示されます。ただし、シナリオをじっくりと楽しみたい方は、カナキーをロックしないでプレイしてください。 ＊MSX 2 版では使用しません。
ROLL UP ROLL DOWN	はじめてゲームをする時にゲームランクの設定をおこないます(『ゲームランクの設定』参照)。 ＊PC-9801シリーズ、MSX 2 版では使用しません。
F 3	ビープ音のON/OFF(PC-9801シリーズで、FM音源ボードを使用していない場合のみ)。

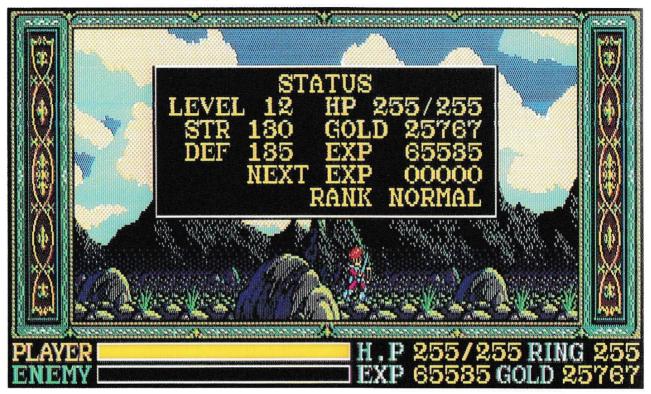
●MSX 2 版では、キーが以下のように対応しています。ご注意ください。

Z → X　　X → C

2 → ↓　　4 → ←　　6 → →　　8 → ↑

●MSX 2 版でテンキーがついている機種は、2 4 6 8 キーにも対応しています。

■[5]ステータスを見る：Ⓢ

Ⓢ キーを押すと見ることができます。何かキーを押すと元の画面にもどります。

LEVEL ――― キャラクターのレベル(EXPが増えると上がります)
HP ――― Hit. Point/Max. Hit. Point
STR ――― 攻撃力
DEF ――― 防御力
GOLD ――― 所持金
EXP ――― 経験値
NEXT EXP ― 次のレベルアップに必要な経験値
SPEED ――― 設定されたゲームのスピード(PC-9801シリーズのみ)
RANK ――― 設定されたゲームランク

PC-9801シリーズでは、ノーマルモード時に、ステータス画面でスピード・コントロールができます。
スピードはテンキーの ②・⑧ キーかジョイスティックの上下で10段階に変えることができます(CAPS キーは解除しておいてください)。

■[6]インベントリー：Ⅰまたは＋

Ⅰまたは＋キーで自分の持っているものを見ることができます。
リターンキーかZキーを押すと元の画面にもどります。

インベントリー画面の左半分が自分で選んで装備するものです。
テンキーの2・8キーでSWORDからITEMまで、どの種類の持ちものを装備するか選びます。
テンキーの4・6キーで装備するものを選びます。選ばれたものは枠内が赤く光り、装備されます。どれも装備したくない時は、カーソルを左へ移動させればその列からカーソルが消えます。
ITEM(アイテム)は、装備した後、元の画面にもどり、SHIFTキーを押すと使うことができます(装備するだけで効果があるアイテムも一つだけあります)。

右半分は持っているだけで自動的に使用されるものです。装備する必要はありません。カーソルを合わせると、アイテムの名前を見ることができます。

＊スペースキーかXキーを押すごとに、カーソルが画面の右半分と左半分の間を移動します。

＊MSX2版では、＋キーは使用しません。

■[7]セーブ：F4

セーブはユーザーディスクにおこなわれます。
セーブは、デカキャラの場所（デカキャラの音楽が流れている所）以外はどこでもおこなうことができます。セーブしたい所で F4 キーを押して画面の指示に従ってください。

◆PC-8801シリーズ

キャンセルする時は、リターンキーと X キー以外のキーを押してください。

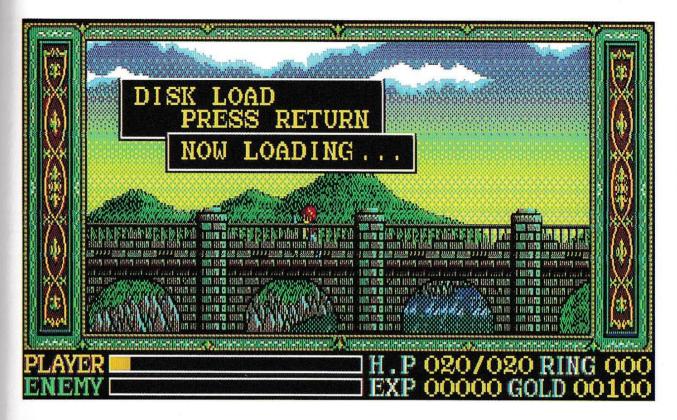
◆PC-9801シリーズ

セーブは3ヶ所でおこなうことができます。
テンキーの 2・8 キーかジョイスティックの上下を使ってDATA 1〜3を選択し、リターンキーかスペースキーで決定してください。

キャンセルする時は、「CANCEL」を選択してください。

◆MSX2版

キャンセルする時は、スペースキーか X キーを押してください。

■[8]ロード：F1

ロードをしたい時は、F1キーを押してください。
タイトルデモの時と、ゲームオーバー時には、何かキーを押せば(MSX 2 版は、リターンキー、Cキーを押せば)最後にセーブしたデータが自動的にロードされます。

◆PC-8801シリーズ

キャンセルする時は、リターンキーとXキー以外のキーを押してください。

◆PC-9801シリーズ

テンキーの2・8キーかジョイスティックの上下を使ってロードしたいDATAを選択し、リターンキーかスペースキーで決定してください。

キャンセルする時は、「CANCEL」を選択してください。

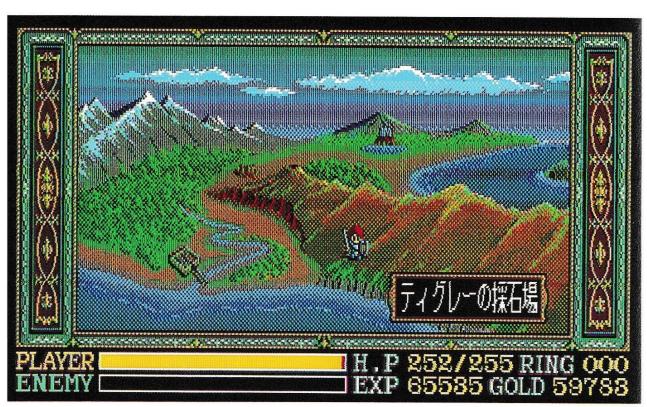
◆MSX 2 版

キャンセルする時は、スペースキーかXキーを押してください。

■[9]ゲームの構成

ゲームは1つの街とマップ画面、5つのステージから構成されています。
各ステージには、敵が出てこないで、H. P.が回復する入口部分があります(最終ステージではH. P.は回復しません)。

⦿マップ画面

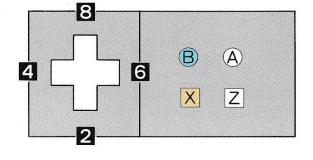
ゲームはレドモントの街から始まります。
レドモントの街を中心としてストーリーが進んでいきます。
街から各ステージへ行くにはマップ画面を通っていくことになります。

テンキーの4と6を使ってカーソルを移動させ、リターンキーで決定してください(Zキー、Xキー、スペースキーでも決定できます)。

＊街に帰らずに、ステージからステージへ直接行くことはできません。ステージの入口部分の左端へ行けば街へもどることができます。

＊最初から全てのステージへ行けるわけではありません。ストーリーが進むにつれて、だんだん行ける場所が増えていきます。
行ける場所が増えた時には、チャイムが鳴ります。

■[10]戦闘のテクニック

戦闘はモンスターを剣で切りつけることによっておこなわれます。
キャラクターがダメージを受けるとはねかえります。
モンスターはそれぞれ独自の動き、攻撃方法を持っているので、それを上手に見極めて、テクニックを駆使して戦ってください。

(1) X キーを押す

＊剣を振ります。基本中の基本です。

(2)移動キー＋ X キー

＊歩きながら剣を振ります。

⑶ 8 キー＋ X キー

＊上突きができます。

⑷ 2 キー＋ X キー

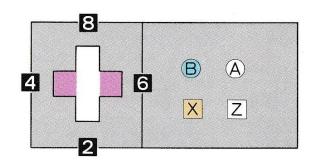
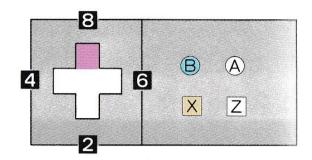
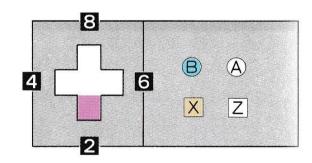
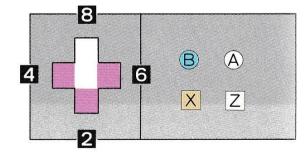
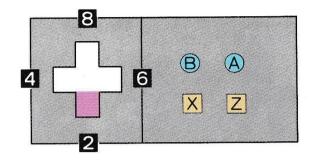
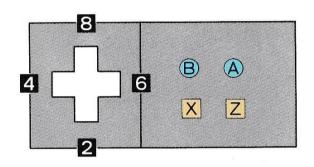
＊しゃがみ突きができます。

⑸移動キー＋ 2 キー＋ X キー

＊這いながら剣を振ります。

⑹ 2キー＋Xキー＋Zキー

＊下突きができます。

⑺ Xキー＋Zキー

＊ジャンプしながら剣を振ります。

＊他にもいろいろなテクニックが考えられます。自分であみだしてみてください。
＊タイミングが必要なテクニックもありますので、しっかり練習して、モンスターとの戦闘に使えるようにしましょう。
＊深く切るほど敵に与えるダメージは大きくなります。
＊下突きは、最も大きいダメージを与えられます。このテクニックはゲーム攻略の最大のポイントとなるでしょう。

■[11]その他の操作

⊙会話

話したい相手の横に立ち、X キーかスペースキーを押すと会話ができます。
人によっては自分の方から話しかけてくることもあります。
また、特別な場所で何かメッセージが出ることもあります。

⊙デカキャラとの戦闘

デカキャラに遭遇した場合、このゲームではその場所から逃れることができます（ただし、ゲーム後半では逃げられない場合もあります）。
デカキャラとの戦闘時でも、武器・防具の装備やアイテムの選択・使用、ロードをすることができます。ただし、セーブはできません。

⊙宝箱・扉の開け方

宝箱は、箱の前に立ってテンキーの 8 キー、X キー、スペースキーのどれかを押すと開きます。鍵は必要ありません。
扉は、前に立ってテンキーの 8 キーを押せば開きます。ただし、鍵がかかっている扉もあります。その扉に合う鍵をさがしましょう。
また、条件がそろわないと開かない扉もあります。
8 キーを押しながら移動していると、扉にさしかかった時に簡単に入ることができます。

⊙階段の上り下り

階段の上り口でテンキーの 8 キーを、下り口でテンキーの 2 キーを押すと、上り下りができます。
2 キーあるいは 8 キーを押しながら移動していると、階段にさしかかった時に簡単に上り下りができます。

⊙リング

リングは全部で5種類あります。装備することによって、自動的に使用されます。
パワー・リング、シールド・リング、タイマー・リング、プロテクト・リングは、装備した時からリングパワーが消費されていきます。ヒール・リングは、キャラクターがダメージを受け、リングの効果が発揮されている間(H.P.が回復している間)、リングパワーが消費されます。

⊙店

店に入り、主人のところへ行くとウィンドウが出ます。買いたい品物や、したいことのところに、テンキーの 2・8 キーでカーソルを合わせ、X キーか Z キーで決定してください(リターンキー、スペースキーでも決定できます)。

■[12]サウンドについて

PC-9801シリーズでFM音源を使用する時は、ボード上のジャンパースイッチをINT 5に、メモリースイッチの4番を8にしてください。

※PC-9801-26(K)以外のサウンドボードには対応しておりません。

■[13]ユーザー・サポート

⊙ユーザー登録

パッケージに入っているアンケート葉書は、必要事項を記入の上、当社までお送りください。ユーザー登録がされていないと以下のサービスを受けることができません。

⊙万一ディスクを破損してしまった場合

万一、操作等を誤りディスクを壊してしまった場合の修理代は、ディスク一枚につき、手数料1000円(送料込み、定額小為替/切手も可)となります。
症状・住所・氏名・電話番号を必ず記入し、ディスケットが折れたり曲がったりしないようボール紙等ではさみ、保証書と共にお送りください。パッケージごとお送りになると、発送が遅れます。ご注意ください。

⊙ゲームに関する質問

ゲームに関する質問は、電話では一切お答えしておりません。
どうしてもヒントが欲しいという方は、往復はがき一枚につきひとつだけ質問をお書きになってお送りください。

*長時間プレイする時は、途中で休けい時間を入れるようにしましょう。

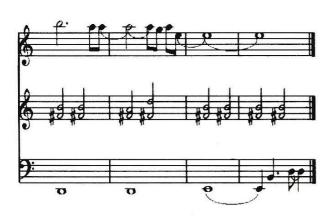
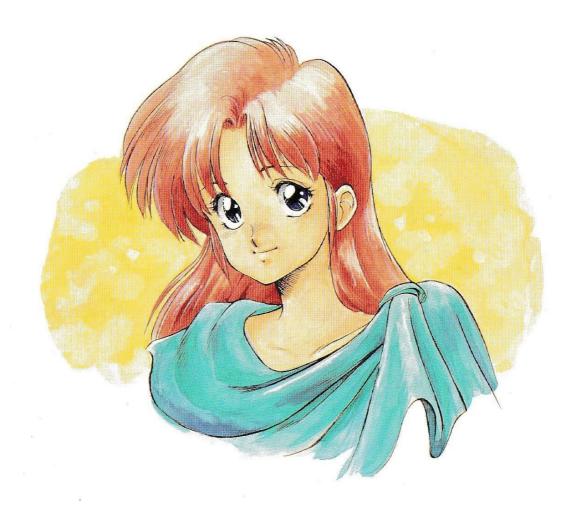
特別付録

「Wanderers From Ys」楽譜集

予感 =スティクス=

漆黒の魔獣

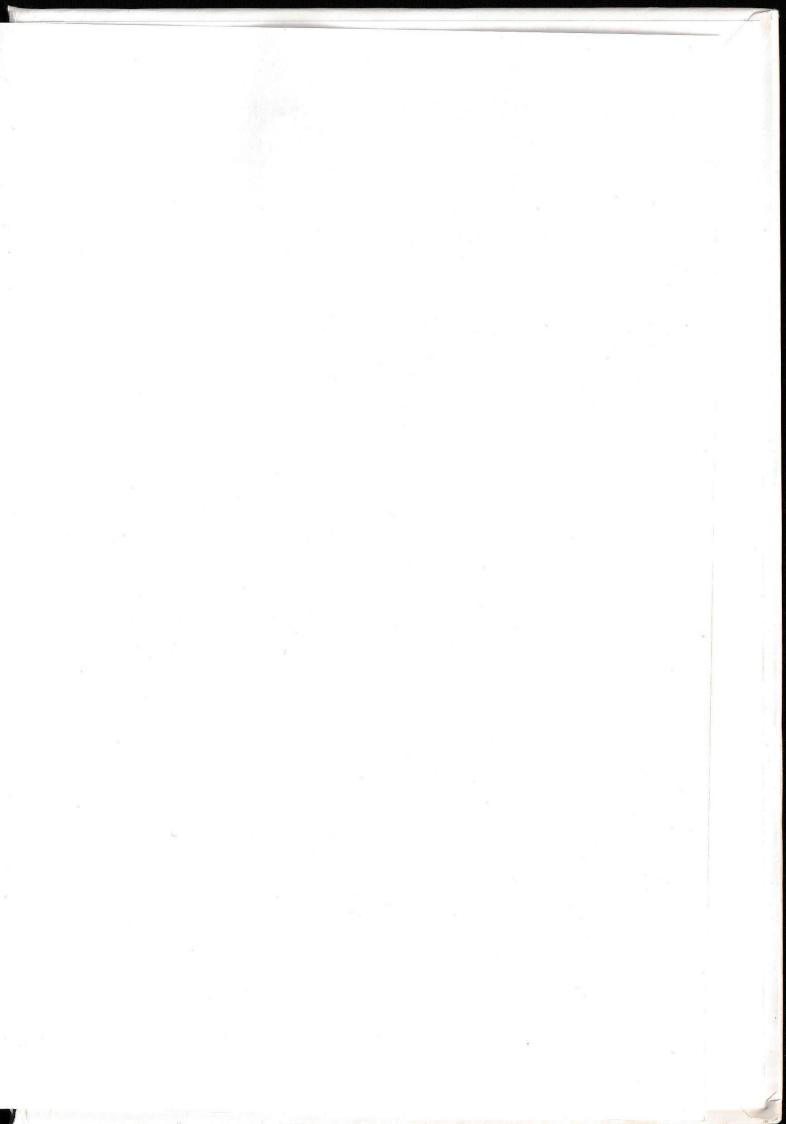
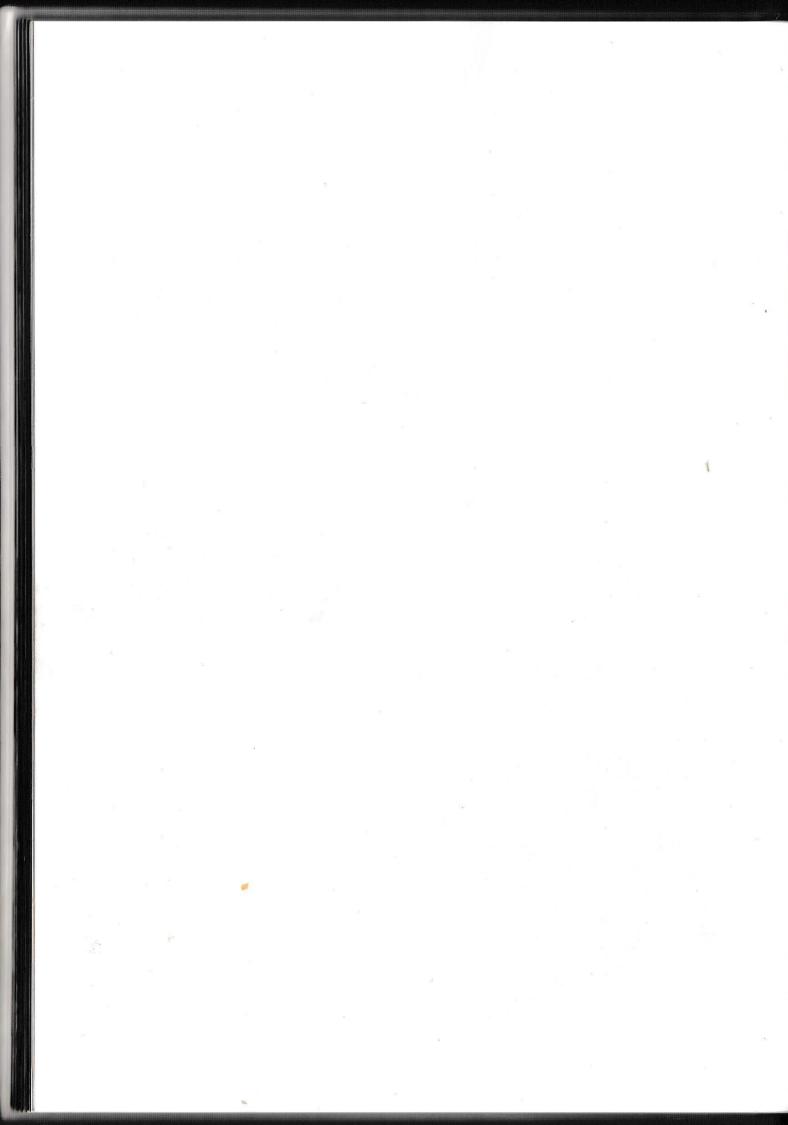
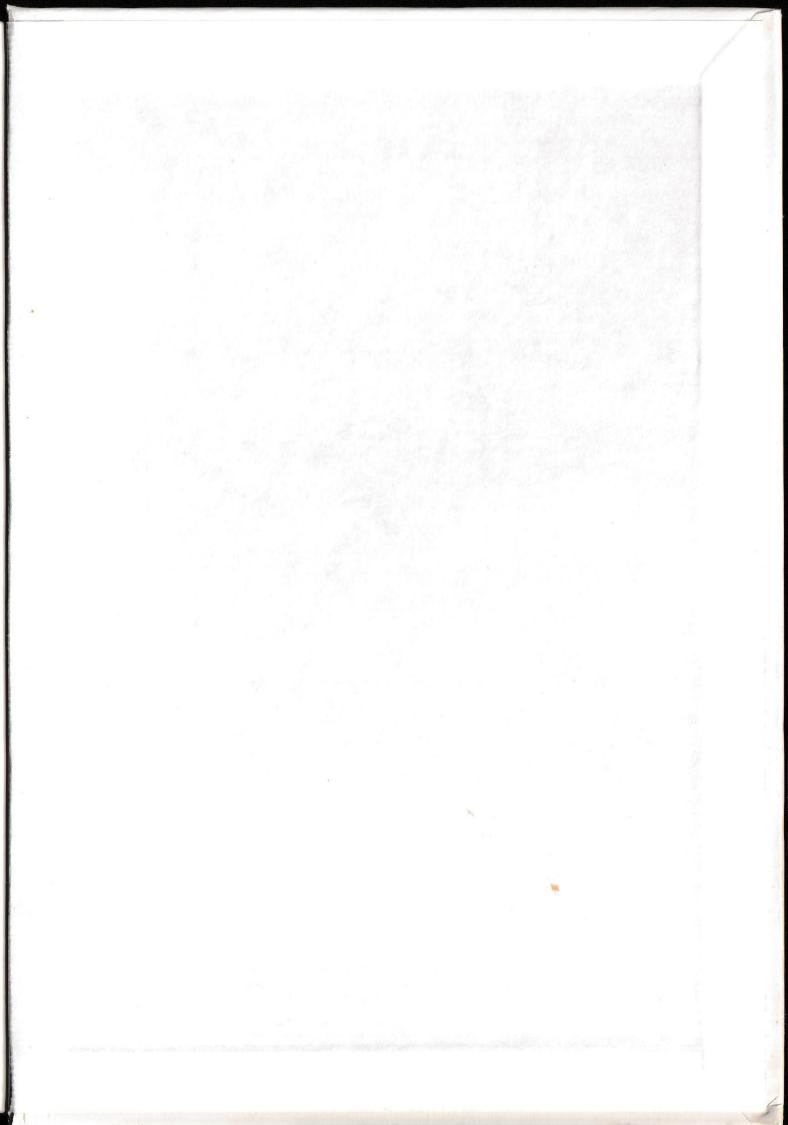
Be careful

LIST OF EQUIPMENTS:

Apple Computer, Inc

Macintosh SE
Image writer II

Mark of the Unicorn, Inc

Professional Composer ver2.3
Performer ver2.41

平成元年10月9日　第2版第4刷

In my time, I've wandered everywhere
Around this world, Hope would always be there

WANDERERS FROM YS

By Falcom